Expandir todo
TusCriaturas
Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios
Bienvenida
Participa
Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares
Novedades
Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams
Comunidades
Nuestros espacios
Categorías
Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios planares
Entes
Seres por medio
Herramientas wiki
Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado
Más
Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

[ocultar]
MediaWiki upgrade completed
Miraheze has upgraded to MediaWiki 1.43! Please report any issues you encounter on Discord or Phorge.
Aprenda más

Juegos:Lista de plantas útiles ficticias para DnD (Imontegav)

Juegos Discusión Editar Historial Purgar

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Hierbas.

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Veáse Juegos:Contenidos caseros de Imontegav para DnD para más contenido relacionado.

Sumario [ocultar]

1 Introducción
2 Lista
2.1 Plantas comestibles
2.2 Plantas medicinales
2.2.1 Marihuana curativa
2.3 Plantas mágicas
2.3.1 Lamento amargo
2.4 Plantas perfumíferas
2.4.1 Pita del sabueso maldito
2.5 Plantas recreativas
2.6 Plantas tintóreas
2.6.1 Quejijenje
2.7 Plantas venenosas
2.7.1 Jamanda dócil
3 Referencias
4

Introducción [editar]

Las plantas pueden tener muchas utilidades En este artículo se expone una lista de plantas ficticias que pueden ser obtenidas y utilizadas por los jugadores.

Lista [editar]

Plantas comestibles [editar]

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

Marihuana curativa editar

Artículo principal: *Juegos:Marihuana curativa (DnD)*

Una planta comúnmente cultivada en algunas regiones, y naturalmente abundante en los planos de la Motasfera. La planta es cultivada por diversos druidas, boticarios y motamagos y curada para fumarla en xustas o directamente en pipas, bongs y shishas; más raramente se descarboxila para preparar comestibles. Dependiendo de la cantidad consumida y su formato de consumo, curará diferentes cantidades de salud.

- **Nombre botánico:** Cannabis sanitatem.
- **Clima:** Tropical, Subtropical y Templado (Frío en invernadero).
- **Localización:** Rural y urbana (cultivos protegidos e invernaderos).
- **Tiempo de preparación:** 1 semana (curado y secado).
- **Precio promedio de la planta:** N/A. Cada flor cuesta en promedio 70 monedas de oro.
- **Usos / Dosis por planta:** 1d100+50 flores (cada flor equivale de 1 a 4 dosis, dependiendo del formato de consumo).
- **Rareza:** Raro (natural), Común (cultivo).

Plantas mágicas editar

Lamento amargo editar

Liquen aéreo[r 1] sin color definido que crece en zonas permanentemente heladas. Cuando es molido, infusionado y filtrado, se transforma, a bajas temperaturas, en un gel transparente que se vuelve líquido al ser calentado. Su uso continuado ralentiza el envejecimiento y garantiza una esperanza de vida dos veces superior a la natural. Se requiere una prueba exitosa de inteligencia DC14 para utilizar la hierba.

- **Nombre botánico:** Xanthoria philosophica.
- **Clima:** Polar.
- **Localización:** Cualquiera (cumbres de alta montaña, tundras, y bosques boreales).
- **Tiempo de preparación:** 2 horas (infusión y filtrado).
- **Precio promedio de la planta:** 1000 monedas de oro o superior.
- **Usos / Dosis por planta:** 1.
- **Rareza:** Muy raro.

Plantas perfumíferas editar

Pita del sabueso maldito editar

La fruta de esta planta crasa espinosa, tiene un tamaño "normal" (esta fruta puede sostenerse pero no ocultarse en una mano). En algunos lugares la llaman **Uvatil**. La fruta crece en la parte baja de sus grandes cactus frutales y tiene una forma alargada que recuerda a la banana, de un color marrón muy oscuro. La textura de este fruto es sedosa. El sabor es picante y agrio. Esta fruta es especial porque tiene un olor muy fétido.

- **Nombre botánico:** Praecereus damnacanis.
- **Clima:** Tropical.
- **Localización:** Desiertos (desiertos cálidos).
- **Tiempo de preparación:** 10 minutos (exprimido).
- **Precio promedio de la planta:** N/A. Cada fruta cuesta 4 monedas de oro (comercio local) o 40 monedas de oro (mercado gourmet).
- **Usos / Dosis por planta:** 1d8-3 frutas (cada fruta puede ser empleada para fabricar 5 dosis de agente fétido).
- **Rareza:** Poco común.

Plantas recreativas editar

Plantas tintóreas editar

Quejijenje editar

La fruta de esta planta es de tamaño normal (esta fruta puede sostenerse pero no ocultarse en una mano). En algunos lugares la llaman **Guinada**. Crece como planta rastrera en el suelo y su fruto tiene forma esferoide con un color marrón oscuro. La textura de este fruto es espumosa. El sabor es agrio y pesado. Esta fruta es especial porque se puede emplear para fabricar un tinte muy codiciado de color púrpura.

- **Nombre botánico:** Benincasa tinctoria.
- **Clima:** Templado.
- **Localización:** Rural (cultivos protegidos).
- **Tiempo de preparación:** 1 hora (exprimido y oxidación).

- **Precio promedio de la planta:** N/A. Cada fruto cuesta 60 monedas de oro y, un extracto de tinte, 10 monedas de oro.
- **Usos / Dosis por planta:** 1d4-1 frutas (cada fruta puede ser empleada para fabricar 10 dosis del tinte codiciado).
- **Rareza:** Raro (natural), Poco común (cultivo).

Plantas venenosas editar

Jamanda dócil editar

El brebaje de esta hierba provoca pérdida de memoria. Cuando está preparado, este veneno tiene un sabor picante y un color violeta. Para elaborarlo, debe ser hervido lentamente y reposar varios días. Este veneno es más eficaz cuando es ingerido con alcohol. Se requiere tener +1 puntos de Inteligencia para utilizar la hierba.

- **Nombre botánico:** Jamanda docilis.
- **Clima:** Frío.
- **Localización:** Desiertos (desiertos fríos y estepas).
- **Tiempo de preparación:** 1 semana (cocción y reposo).
- **Precio promedio de la planta:** 60 monedas de oro.
- **Usos / Dosis por planta:** 3.
- **Rareza:** Poco común.

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

1. ↑ Un liquen no es una planta, sino un holobionte conformado por un hongo (micobionte) y una o varias poblaciones fotosintéticas de algas o cianobacterias (fotobiontes) esparcidas de manera extracelular en el micelio del micobionte considerado como el hospedador.

editar

Artículo original de lmontegav
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 20:55. Basado en el trabajo de Ángel Montero Lamas, el usuario NimoStar de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze
Hosted by Miraheze
Powered by MediaWiki